DUNGEONS & DRAGONS®

имя персонажа

Чародейка 1	Ткачиха	
класс и уровень	предыстория	имя игрока
Человек	Истинно-нейтрал.	0
раса	мировоззрение	опыт

сила -1 (8)

ловкость +2 (14)

телосложение +2 (14)

интеллект 0 (10)

мудрость +1 (12)

харизма +3 (16)

вдохновение

+2 бонус мастерства

- (-1) Силы
- (+2) Ловкости
- (+4) Телосложения
- (0) Интеллекта
- (+1) Мудрости
- (+5) Харизмы

спасброски

- (+2) Акробатика (Лов)
- (0) Анализ (Инт)
- (-1) Атлетика (Сил)
- (+3) Внимательность (Мдр)
- (+1) Выживание (Мдр)
- (+3) Выступление (Хар)
- (+5) Запугивание (Хар)
- (0) История (Инт)
- (+2) Ловкость рук (Лов)
- (0) Магия (Инт)
- (+1) Медицина (Мдр)
- (+5) Обман (Хар)
- (0) Природа (Инт)
- (+3) Проницательность (Мдр)
- (0) Религия (Инт)
- (+2) Скрытность (Лов)
- (+5) Убеждение (Хар)
- (+1) Уход за животными (Мдр)

навыки

13 пассивная мудрость (внимательность)

Доспехи: нет
Оружие: боевые посохи, дротики, кинжалы, лёгкие арбалеты, пращи
Инструменты: ткача
Языки: Общий, Эльфийский, Драконий

прочие владения и языки

15 КД

+2 инициатива

30 скорость

Максимум хитов 9

9

текущие хиты

временные хиты

Итого 1к6

к6

кость хитов

успехи

провалы

спасброски от смерти

название	бонус атаки	урон/вид
лег. арб*	+4	1к8+2кол
кинжал**	+4	1к4+2кол

*Боеприпас (80/320) - Вы можете использовать оружие со свойством «боеприпас» для совершения дальнобойной атаки только если у вас есть боеприпасы для стрельбы. Каждый раз, когда вы совершаете атаку с помощью этого оружия, вы тратите один боеприпас. Вынимается боеприпас из колчана или другого контейнера частью атаки. В конце сражения вы восстанавливаете половину использованных боеприпасов, потратив минуту на поиски на поле боя.
Двуручное. Это оружие нужно держать двумя руками, когда вы атакуете им.
Перезарядка. Из-за долгой перезарядки этого оружия вы можете выстрелить из него только один боеприпас одним действием, бонусным действием или реакцией, вне зависимости от количества положенных атак.
**Можно метнуть кинжал на 20 фт. или на 60 фт, но с помехой к броску атаки.

атаки и заклинания

ММ

СМ

ЭМ

ЗМ 15

ПМ

20 болтов, 2 кинжала, мешочек с компонентами, рюкзак, ломик, молоток, 10 шлямбуров, 10 факелов, трутница, рационы на 10 дней, бурдюк, 50-футовая пеньковая верёвка, закреплённая сбоку, инструменты ткача, рекомендательное письмо из гильдии, дорожная одежда, поясной кошель

снаряжение

О своей профессии я могу говорить часами.

черты характера

Стремление. Я усердно работаю над тем, чтобы стать в своём деле лучшей.

идеалы

Мастерская, где я училась ремеслу, для меня — самое важное место в мире.

привязанности

Я сделаю всё что угодно, чтобы заполучить что-то редкое или очень ценное.

слабости

Наследие драконьей крови - Ваша врождённая магия произошла из магии драконов, примешавшейся к вашей крови, или унаследованной вами. Чаще всего, чародеи с таким источником силы могут проследить свою родословную до могучих чародеев древности, заключавших сделки с драконами или даже объявлявших себя потомками драконов. Некоторые из таких наследственных ветвей хорошо известны, но большинство из них скрыты. Вид дракона-предка (связанный с ним вид урона используется в ваших умениях) - Белый дракон (урон холодом).
Вы можете говорить, читать и писать на Драконьем языке. Кроме того, когда вы взаимодействуете с драконами и совершаете проверку Харизмы, ваш бонус мастерства удваивается для этой проверки.
Драконья устойчивость - магия, струящаяся через ваше тело, проявляет физические черты ваших предков драконов. Максимум ваших хитов увеличивается на 1 на 1 уровне и на 1 на каждом уровне, полученном в данном классе. Кроме того, некоторые участки вашей кожи покрыты тонкой драконьей чешуёй. Если вы не носите доспехов, ваш Класс Доспеха равен 13 + модификатор Ловкости.

умения и особенности

TM & © 2014 Wizards of the Coast LLC. Permission is granted to photocopy this document for personal use.

имя персонажа

возраст	рост	вес
23	5'6" (168 см)	150 фнт. (68 кг)
глаза	**кожа**	**волосы**
синие	белая	фиолетовые

внешность персонажа

название

символ

союзники и организации

Членство в гильдии - будучи авторитетным и уважаемым членом гильдии, вы можете пользоваться особыми преимуществами, предоставляемыми этим членством. Ваши товарищи по гильдии при необходимости предоставят вам жилище и питание, и даже оплатят ваши похороны. В некоторых городах у гильдий есть место для сбора, и там можно потенциально встретить покровителей, союзников и наёмников. Гильдии часто обладают значительной политической властью. Если вас обвинят в преступлении, гильдия может помочь, если существует вероятность оправдательного приговора. Благодаря гильдии вы получаете доступ к влиятельным политикам, если состоите в гильдии на хорошем счету. Для таких связей может потребоваться жертвование денег или магических предметов в казну гильдии. Каждый месяц вы должны выплачивать гильдии 5 зм. Если вы пропустите платёж, вы должны вначале оплатить все долги, и только тогда восстановите своё доброе имя в гильдии.

предыстория персонажа

Посвящённая в магию - выберите класс: жрец. Вы узнаёте два заговора на свой выбор из списка заклинаний этого класса (починка, свет). Кроме того, выберите одно заклинание 1 уровня из этого же списка (щит веры). Вы узнаёте это заклинание и можете накладывать его на минимально возможном уровне. После использования заклинания вы должны закончить продолжительный отдых, прежде чем сможете снова использовать его этой чертой. Базовая характеристика для этих заклинаний зависит от выбранного класса: Мудрость для жреца.

дополнительные умения и особенности

- странный куб 10x10x10см 100г

сокровища

TM & © 2014 Wizards of the Coast LLC. Permission is granted to photocopy this document for personal use.

Чародейка

класс заклинателя

16	13	+5
базовая характеристика	Сл спасения	бонус атаки заклинанием

0 заговоры

- починка
- свет
- волшебная рука
- луч холода
- огненный снаряд
- фокусы

уровень заклинаний

кол-во ячеек | потрачено ячеек

1

подготовлено

- название заклинания
- щит веры
- щит
- волшебная стрела

2

3

4

5

6

7

8

9

TM & © 2014 Wizards of the Coast LLC. Permission is granted to photocopy this document for personal use.